МУТАНТЫ!

ТОЧКА ОТСЧЁТА



Путеводитель по Зоне №3

Смерть мясоедам!

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЁТА

СМЕРТЬ МЯСОЕДАМ!

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.

Руководитель проекта и редактор: Томас Хёренстам
Соиздатель на английском языке: Крис Бёрч
Авторы: Томас Хёренстам («Кроличье царство Подземье»), Кристиан Гренет («Бар Блэкхенда»), Петтер Бенгтссон («Цари мусорной горы»), Андерс Бликст («Остров доктора Виты»), Крис Бёрч («Беличьи войны»)
Оформление обложки: Ола Ларссон
Художник-иллюстратор: Рейне Розенберг
Художественный руководитель: Кристиан Гренет
Вёрстка и предпечатная подготовка: Дэн Алгстранд
Перевод на английский язык: Ян Франссон, Тим Перссон
Вычитка: Т. Р. Найт

Перевод на русский язык: Алексей Норин
Редактура: Анастасия «Хима» Гастева
Корректорская работа: Ирина Башкатова
Адаптация дизайна и макета: Александр Ермаков
Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко
Координация клубов и маркетинг: Алексей Черняк.
Руководство проектом (русское издание): Александр Ермаков

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 28 июня 2020. Срок годности не ограничен.
Подписано в печать 11 июня 2020. Формат 60×90/8 (220×290 мм).
Гарнитуры TT Barrels, Dited, B52 и Supermolot Condensed. Бумага мелованная. Печать офсетная. Тираж 500 экз.

Перевод и издание на русском языке © ООО «Студия 101», 2020.
Текст и иллюстрации © Game Ark Limited, 2016. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

3



ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЗОНЕ

Добро пожаловать на страницы третьего «Путеводителя по Зоне» для игры «Мутанты. Точка отсчёта». Здесь содержатся новые полезные материалы для ведущего. Они продолжают историю зверомутантов из питомника «Альфа», поэтому для того, чтобы воспользоваться «Путеводителем» в полной мере, вам понадобится книга «МТО: Питомник „Альфа“».

Основная часть книги посвящена описанию пяти особых секторов Зоны — аналогичных тем, что содержатся в главе 15 книги правил «Мутанты. Точка отсчёта». Особый сектор можно разместить в любом квадрате Зоны по выбору ведущего. Обратите внимание, что некоторые из этих секторов, в которых встречаются зверомутанты из Райской Долины, могут появиться в игре только после событий, о которых ведущий прочтёт в книге «МТО: Питомник „Альфа“».

К большинству особых секторов прилагается по две карты. Одна из них, без пометок, предназначена для игроков, и её можно показать им сразу после того, как их персонажи войдут в особый сектор. Все карты для игроков собраны в конце книги; кроме того, их можно скачать с сайта «Студии 101». Карта, на которой подписаны наиболее интересные места сектора, предназначена для ведущего, и игрокам её лучше не показывать. Исключение составляет кроличье царство Подземье, к которому прилагается только карта для ведущего.

> **ТОЛЬКО ДЛЯ ВЕДУЩЕГО!**
> Вся оставшаяся часть книги предназначена только для глаз ведущего. Не читай её, если планируешь принимать участие в описанных далее приключениях в качестве игрока, иначе рискуешь испортить себе всё веселье.

КРОЛИЧЬЕ ЦАРСТВО ПОДЗЕМЬЕ

Даже во времена, когда зверомутанты жили в Райской Долине, племя Кроликов с глубоким недоверием относилось к чужакам. Подробнее об этом можно прочитать в книге «МТО: Питомник „Альфа“». Этот особый сектор продолжает историю кроликов после падения питомника и описывает крепость, которую они обустроили в Зоне.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Посреди Зоны находится ничем не примечательный холм. Случайный прохожий, не знающий, что именно здесь расположено кроличье царство, не обратит на него никакого внимания. На одном из склонов хол-

ма видны ржавые железнодорожные рельсы, ведущие в чёрную дыру туннеля.

На холме нет никаких руин. Вся окружающая местность поросла низким кустарником и густой травой и завалена утилем. Нашего прохожего уже наверняка засёк кто-то из сидящих в замаскированных окопах кроликов — по всему холму рассредоточены сторожевые посты.

Персонажи, которые пытаются подкрасться к Подземью, получают модификатор –3 к проверкам скрытности: кролики отлично знают местность и просматривают каждый угол и закоулок. Персонаж, целенаправленно разглядывающий холм, прибегая к навыку наблюдательности, может заметить окопы и прячущихся в них ушастых часовых, но на эту проверку также налагается модификатор –3.

Кроме того, местность усеяна импровизированными минами. Любой, кто попытается здесь пройти, не зная, где именно находятся мины, должен пройти проверку проворства. Провал приведёт к взрыву устройства, начинённого смертоносной шрапнелью (мощность взрыва 9, урон 2).

Пришельцы, обнаруженные часовыми, вскоре окажутся окружены. Вооружённые до зубов длинноухие солдаты с самопалами и мачете нервно обнюхивают нарушителей. Пленных разоружают и отводят к ближайшему окопу, где вырыт узкий туннель. Мутантам нормального телосложения придётся по нему идти согнувшись вдвое. Они оказываются в настоящем лабиринте пронизывающих весь холм туннелей и пещер.

Пленников бросают в тюремные камеры (см. ниже «Внутреннее устройство»), где кролики допрашивают их и выносят приговор (см. ниже «События»). Любое сопротивление будет жестоко подавлено. При необходимости к конвоирам и охранникам быстро прибудет подкрепление.

ОБСТАНОВКА

Кролики были одним из первых видов, которые учёные из питомника «Альфа» попытались наделить высоким интеллектом и другими человеческими качествами. Кролики быстро плодились, и с ними удобно было работать в лаборатории.

По существовавшей традиции (см. «МТО: Питомник „Альфа“») мутировавшие кролики и зайцы получали имена в честь звёзд летних видов спорта. В начале проекта учёных преследовали неудачи. Первый подопытный кролик Пеле поначалу подавал большие надежды, но оказался крайне агрессивным, и его пришлось усыпить. Рональдо, следующий участник эксперимента, страдал от постоянного стресса: ему не давала покоя мысль о мимолётности жизни. За ними последовало ещё немало провалов. Когда под ярким сиянием лабораторных ламп на свет появился неприметательный крольчонок Санетти (названный в честь прославленного капитана сборной Аргентины Хавьера Санетти), никто особо в него не верил. Но вскоре выяснилось, что он сильно отличается от других подопытных.

Санетти продемонстрировал острый ум, впечатляющие способности к речи и развитую мелкую моторику. Интеллектуально он развивался быстрее, чем человеческие дети, и тотчас же начал вести со своими создателями долгие беседы. Учёные воспользовались генами Санетти, чтобы вывести других существ по его образу и подобию. В итоге родилась целая группа разумных прямоходящих кроликов с развитым чувством коллективизма и ярко выраженными защитными инстинктами. Исследователи сочли, что теперь кролики готовы к жизни на экспериментальном полигоне — в так называемой Райской Долине.

Санетти, предок и вожак кроликов-мутантов, окончил жизнь в зубах кровожадной земляной акулы — но имя его живёт и сейчас. Со временем его всё больше и больше почитали как святого, пророка и средоточие всех кроличьих добродетелей. Его последователи составили так называемые «Поучения Санетти» — благие наставления о том, как надлежит вести себя достойному кролику (даром что сам Санетти едва ли когда-то произносил хоть одно из приписываемых ему поучений).

Во время войны со Смотрителями Райской Долины (см. «МТО: Питомник „Альфа“») Кролики проявили себя как самое воинственное и организованное племя. Им же пришлось заплатить самую большую цену, отбивая атаки машин. В результате кроличье племя сплотилось ещё теснее — и в то же время стало очень недоверчиво относиться ко всем чужакам.

После падения питомника «Альфа» племя Кроликов, подобно остальным зверомутантам, отправилось в Зону. Чтобы уберечься от многочисленных опасностей Зоны, Кролики, как и в Райской Долине, поселились под землёй. Разведчики отыскали холм, через который проходил древний железнодорожный туннель, — он и стал для Кроликов новым домом. В честь своего прежнего обиталища в Райской Долине они назвали его Новым Подземьем. Кролики прорыли бесчисленное множество новых туннелей и пещер и вскоре превратили холм в крепость, защищающую племя от угроз извне.

Однажды патруль из Подземья столкнулся с группой человекоподобных мутантов. Ни люди, ни кролики не знали, чего ждать друг от друга, кто-то первым пустил в ход оружие, и короткая, но кровопролитная схватка завершилась не в пользу кроликов. Мутанты были голодны и, сочтя зверомутантов очередными чудовищами, а не разумными существами, приняли судьбоносное решение. Погибшие кролики были освежёваны и разделаны, а их мясо — зажарено и съедено.

3

КРОЛИЧЬЕ ЦАРСТВО ПОДЗЕМЬЕ

СТРЕЛКОВЫЙ ОКОП



КАЗАРМЫ
КУХНЯ
КЛАДОВАЯ
КАЗАРМЫ
КАМЕРА ПЫТОК
АРСЕНАЛ
КАРЦЕР
КАЗАРМЫ
КАЗАРМЫ

ПЛАНТАЦИЯ





КАСТРЮЛЯ ПРАВОСУДИЯ

Об этом кошмарном пиршестве поведал племени единственный выживший кролик. С того дня жители Подземья всем сердцем возненавидели «проклятых мясоедов». Кролики ещё не научились различать мутантов и считают их всех — а заодно и «чистых» людей — своими заклятыми врагами. Между Кроликами и мутантами уже произошло несколько жестоких стычек, и конфликт рано или поздно может окончиться полномасштабной войной...

ВНУТРЕННЕЕ УСТРОЙСТВО

Подземье — это лабиринт, в котором чужак заблудится почти наверняка.

Железнодорожный туннель. На склоне холма зияет чёрная дыра, куда ведут древние ржавые рельсы. Солнце освещает лишь первые несколько метров туннеля, после чего наступает полная темнота. Где-то через 50 метров от входа кролики соорудили из утиля крепостной вал (класс защиты 5), который всегда обороняют как минимум двое бойцов.

Ещё где-то через 100 метров железнодорожный туннель расходится на две ветки. Перекрёсток — это большое открытое пространство, где у кроликов проходят собрания и вершатся публичные казни. После генштаба и Палат Премудрости (см. ниже) два туннеля идут дальше вглубь холма: один упирается в завал, другой обрывается чёрными подземными водами.

Входы в туннель. На холме кролики прокопали ещё пять меньших лазов в туннель. Каждый из них прикрыт стрелковым окопом (класс защиты 6) и замаскирован ветками. Чтобы обнаружить окопы, необходимо пройти проверку наблюдательности с модификатором –3.

Прочие туннели. Помимо железнодорожного туннеля, ведущего к штабному вагону, кролики прорыли множество других туннелей. Они столь узки, что передвигаться по ним можно только гуськом. Если в туннеле идёт бой, атаковать (прибегая к драке или стрельбе) можно только противника, который находится прямо перед тобой. Туннели едва-едва освещены электрическими лампочками, питающимися от генератора возле штабного вагона.

Казармы. В этих просторных пещерах солдаты Подземья отдыхают в те недолгие часы, когда не находятся на службе. Кролики спят на полу, на пронумерованных кучках соломы или тростника. Обычно в каждом казарменном помещении находится 2d6 спящих кроликов.

Арсенал. В этой пещере хранятся запасы оружия. Здесь имеется d66 самопалов с d6 зарядами каждый, d66 мачете, d66 копий и d66 самодельных шлемов (класс защиты 3). На посту возле арсенала всегда стоят d6 часовых.

Медпункт. В этой вонючей норе лекари ухаживают за ранеными кроликами. Как правило, здесь находится 2d6 пациентов (все с травмами) и один или два лекаря. Раненые лежат на койках. Здесь можно найти несколько самодельных металлических ножей, которые используются для операций, и d6 порций выпивки, чтобы облегчать боль.

Плодильня. В этом просторном помещении — будущее Подземья, крольчата (маленькие и постарше) и беременные самки. Для самого процесса оплодотворения предназначены две отдельные комнаты. Размножаться разрешается тщательно отобранным самцам и самкам и только на определённых условиях. Любые другие формы интимных отношений между кроликами строго запрещены.

Плантация. В этой большой пещере скрыт главный секрет кроличьего племени. С помощью генератора и специальных ламп, дающих бледный белый свет, Подземью удаётся выращивать свёклу и мутировавшую репу прямо здесь, без солнечных лучей. Однако урожаев недостаточно, чтобы прокормить племя, и кроликам всё равно приходится добывать растительную пищу в Зоне.

Кладовая. В этих прохладных пещерах кролики держат еду — и мутировавшую репу со свёклой, и различные растения, собранные в Зоне. В общей сложности здесь хранится d666 порций еды.

Кухня и спиртзавод. Большую часть помещения занимает огромный медный котёл. В нём постоянно побулькивает на медленном огне простое, но питательное овощное рагу — основа кроличьего рациона. В углу стоит внушительного вида устройство с трубками и стеклянными бутылками — перегонная установка. Она производит d6 порций выпивки в час, потребляя вдвое больше порций еды в качестве сырья. Выпивку используют как для питания генератора (см. ниже), так и для того, чтобы облегчить страдания пациентов в медпункте.

Карцер. Эти узкие пещеры отличаются от остальных в Подземье: у них есть двери. Чтобы выбить запертую дверь, нужно пройти экстремальную проверку силы (–3). Снаружи в туннеле всегда дежурит хотя бы один охранник. Здесь кролики держат пленников, перед тем как отвести их в камеру пыток или на казнь. Чаще всего узников не кормят, не поят и не дают им спать.

Камера пыток. В этой пещере нет ничего, кроме старого потёртого стола и двух стульев. Сюда пленников приводят на допрос. Пыточных дел мастера — вызнаватели, как их называют, — обладают развитыми навыками проницательности и доминирования и без лишних раздумий применяют самые жестокие методы допроса. Простой, но эффективный способ — пытка водой. Жертву укладывают на наклонную доску головой вниз. Нос и рот завязывают куском ткани, а затем льют сверху воду, не давая пленнику вздохнуть. Персонаж, подвергшийся такой пытке, получает 1 пункт стресса и должен пройти проверку выносливости (– 1). В случае провала жертва «раскалывается» и правдиво отвечает на все вопросы вызнавателя. Пленников обычно пытают до тех пор, пока те не выдадут всё, что знают.

Эшафот. В старом железнодорожном туннеле, на перекрёстке двух путей, над костром висит гигантский медный котёл, к которому приставлена деревянная лестница. Здесь приговорённые к казни встречают свою смерть в так называемой Кастрюле Правосудия. Связанного по рукам и ногам пленника затаскивают по лестнице наверх и швыряют в кипящую воду, навстречу быстрой, но страшной смерти. Как правило, казнь происходит на виду у всего Подземья — это способ укрепить единство и боевой дух племени.

Генштаб. В туннелях находится два древних железнодорожных вагона. В одном из них, перестроенном вагоне-ресторане, располагается мозговой центр кроличьей армии — генеральный штаб Подземья. Здесь генерал Корнеплод и старшие офицеры собираются для принятия стратегических решений в продолжающейся войне с мясоедами.

Здесь стоит несколько столов, на которых лежат карты с нарисованными стрелками — планы наступательных операций. В последнем купе живёт сам генерал Корнеплод. Комнатка украшена старинными картинами и трофеями, снятыми с многочисленных убитых им врагов.

Генератор. Снаружи, возле самого штабного вагона стоит большой и ржавый старинный агрегат — генератор, снабжающий Подземье электричеством. В качестве горючего можно использовать выпивку или же положиться на мышечную силу кроликов: сбоку к генератору подводится беговое колесо, подходящее по размерам для низкорослых зверомутантов.

Колодец. Рядом со штабным вагоном кролики прямо в туннеле выкопали небольшой колодец. Спустив привязанное верёвкой ведро, из колодца, как правило, можно достать d6 порций чистой воды. После этого колодец наполняется вновь за d6 минут. Рядом с колодцем хранится d66 порций воды, разлитой по бутылкам и банкам. Возле колодца на посту всегда стоит как минимум один часовой.

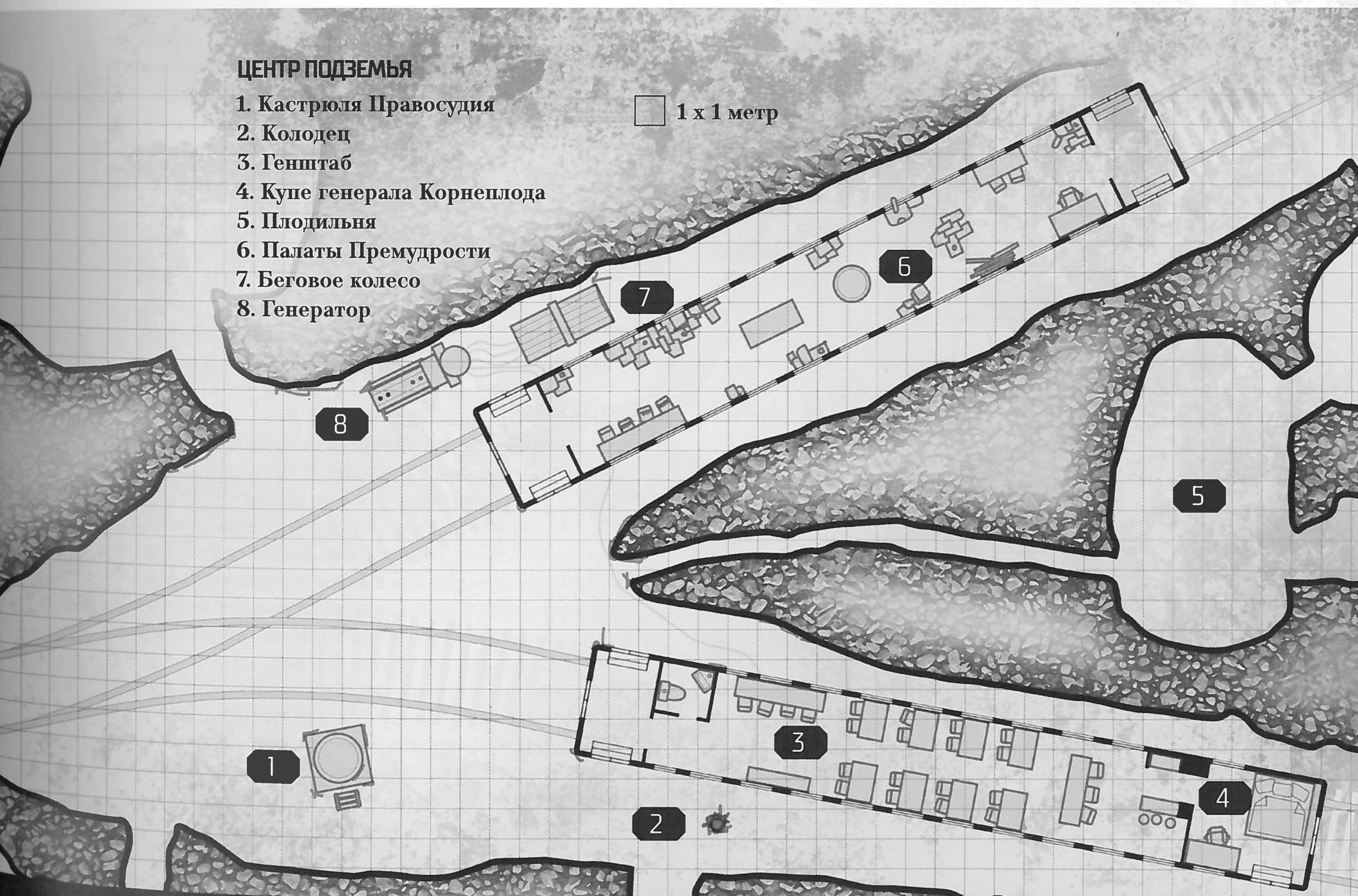
Палаты Премудрости. На втором пути стоит старый грузовой вагон, который кролики превратили в «Палаты Премудрости». Здесь самые видные научители и талантливые постигающие вместе трудятся над изучением старинных артефактов и созданием новых технологических чудес — чаще всего как можно более разрушительных. Вагон доверху забит утилем и незаконченными самодельными устройствами. Среди этого кавардака можно отыскать d6 случайных артефактов, а также d6 самопалов и d6 взрывных устройств, начинённых металлоломом (мощность 9, урон 2). Именно здесь обычно находится Травоядка (см. ниже) в компании d6 других научителей и постигающих.

ОБИТАТЕЛИ

Племя Кроликов — это предельно военизированное сообщество. Личная свобода и собственность — неведомые Кроликам понятия. Здесь все живут и умирают ради коллектива, воюющего с кровожадными мясоедами из внешнего мира. У большинства кроликов даже нет собственного имени — вместо этого отдельных особей называют по назначенной профессии и личному номеру, например солдат 314, рабочий 294 или ученик 55. Получить право на собственное имя — высочайшая честь.

По уровню технических познаний кролики превосходят большинство группировок Зоны. Наиболее умных особей ещё в юности отбирают в качестве учеников — постигающих. С ними занимаются научители — кролики, чья профессия — передавать знания следующим поколениям.

Ещё в Райской Долине племя Кроликов открыло секрет изготовления пороха, и его члены продолжают пользоваться огнестрельным оружием и в Зоне. Их самопалы (см. ниже) превосходят практически любые самодельные пистолеты и винтовки, хотя и усту-



пают огнестрельному оружию Древних. Пока что. Кроме того, кролики применяют порох в своих смертоносных минах, которыми усеяно всё пространство вокруг Подземья. Ещё одно исключительное техническое достижение кроликов — это устроенные под землёй небольшие огороды, на которых они выращивают овощи.

В общей сложности в Подземье живёт более 500 кроликов, и их численность быстро растёт. Если ничего не изменится, недалёк день, когда племя Кроликов станет крупнейшей группировкой Зоны. Во главе их стоят Направители — собрание кроликов-старейшин, верховный из которых — легендарный, но уже стареющий генерал Корнеплод.

Типичный кролик-солдат. Воины Подземья дисциплинированы и беззаветно преданы племени. Из-за непрерывной войны они всегда на взводе, и многие солдаты уже впали в милитаристский психоз. Они ненавидят всех мясоедов, и при встрече с подобными существами кроликам будет очень трудно удержаться от кровопролития.

Ранг: 4
Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 2, инстинкт 4
Навыки: драка 1, скрытность 2, стрельба 3
Дары предков: копатель, маленький
Снаряжение: самодельное копьё, самодельный шлем (класс защиты 3), самопал

Генерал Корнеплод. Военачальник, который вывел племя из тюрьмы Райской Долины на свободу — в Зону. Сейчас он редко появляется на публике, и роль военного вождя взял на себя Зайнетти (см. ниже). Война оставила в душе старого кролика незаживающие раны, и, хотя снаружи генерал Корнеплод — всё тот же решительный воин, огонь внутри него давно угас. Генерала тяготит мысль о том, что, найдя новый дом, Кролики так и не обрели мира, и он проводит дни у себя в купе, пытаясь утопить свои печали в свекольной водке.

Ранг: 11
Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 2, инстинкт 4
Навыки: доминирование 4, драка 4, оценка противника 5, скрытность 2, стрельба 4
Дары предков: быстрая реакция, травоядный
Снаряжение: зазубренная сабля (характеристики аналогичны мачете)
Артефакты: самозарядный пистолет (качество +2, урон 2, лёгкий), 7 патронов

Травоядка, старый научитель, — главная среди учёных кроличьего племени. Она носит залатанный фрак и тёмные очки, а говор у неё медленный и хриплый. Именно Травоядке принадлежит заслуга переоткрытия пороха, и в результате множества экспериментов крольчиха практически оглохла. Травоядка несколько сумасбродна и живо интересуется эпохой Древних, а Зону считает землёй обетованной.

Ранг: 10
Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 5, инстинкт 2
Навыки: доминирование 3, знание Зоны 2, проворство 2, проницательность 3, ремесло 4, собирательство 4
Дары предков: травоядный, шестое чувство
Артефакты: лазерный пистолет, тёмные очки (преимущество +2 при проверках доминирования)

Зайнетти, воин-выскочка. Этот кролик заслужил всеобщее восхищение во время похода вглубь Зоны. Отряд, который он возглавлял, должен был оборудовать там аванпост. Столкнувшись с мясоедами, кролик убил двоих врагов, а третьего захватил в плен. В награду он получил почётное право носить собственное имя. Герой выбрал себе имя Зайнетти — в память о Санетти, предке кроликов-мутантов. Со временем Зайнетти превратился в живую легенду, путеводную звезду в борьбе кроликов с мясоедами. Поговаривают, что Направители недовольны таким культом личности: не дело это — возвышать одного кролика над всем коллективом.

Ранг: 9
Характеристики: телосложение 3, ловкость 5, смекалка 3, инстинкт 2
Навыки: доминирование 4, драка 4, оценка противника 5, скрытность 4, стрельба 5
Дары предков: быстрая реакция, маленький
Снаряжение: шипованная бита
Артефакты: обрез, 7 зарядов

СОБЫТИЯ

Ниже перечислены несколько вариантов, как можно ввести Подземье в вашу кампанию.

- В Зоне герои сталкиваются с отрядом кроликов (среди них даже может быть Зайнетти). Если герои не придумают, как выйти из ситуации, кровопролитие неизбежно. В худшем случае это может спровоцировать крупномасштабное противостояние Подземья и поселения героев.
- Кролики из Подземья представляют собой постоянно растущую угрозу для других группировок Зоны, и кто-то просит персонажей игроков отыскать их штаб. В таком случае герои сильно рискуют очутиться в плену.

КРОЛИЧЬИ САМОПАЛЫ

Кроличье самодельное огнестрельное оружие обычно обладает качеством снаряжения +2 и наносит урон 2. Короткие самопалы схожи по дальнобойности с пистолетами (дистанция: средняя), длинные — с винтовками (дистанция: дальняя). Подобно другому самодельному оружию, самопалы перед каждым выстрелом необходимо заряжать порохом и дробью, на что требуется один манёвр. Изготовить самопал может кролик с достоинством «оружейник».



- Персонаж ведущего — знакомый кого-то из героев — попадает в плен к Кроликам. Герои устраивают спасательную операцию. Им придётся тайно проникнуть в Подземье или договориться с Кроликами.
- Кто-то из боссов прослышал, что кролики умеют делать порох, и отправляет героев заключить с ними союз. Если герои грамотно выстроят свою линию поведения, сам генерал Корнеплод согласится их выслушать. Чтобы убедиться в намерениях героев, генерал устраивает им ужасную проверку: несколько солдат притаскивают пленника из другой группировки, и героям приказывают сбросить его в Кастрюлю Правосудия. Если они станут колебаться, то сами окажутся в цепях.
- Персонажи игроков каким-то образом оказываются в плену. Их разоружают и запирают по отдельным камерам. Кролики допрашивают и пытают героев, заставляя рассказать всё об их поселении и его военных возможностях. Среди дознавателей могут оказаться Зайнетти, Травоядка или даже сам генерал Корнеплод. Если никто не придёт на помощь, героям придётся быть очень осмотрительными и пройти множество проверок влияния или доминирования, чтобы не очутиться в Кастрюле Правосудия.

3

БАР БЛЭКХЕНДА

В глубине Зоны, на обочине большой дороги эпохи Древних, расположился бар Блэкхенда. Оказавшегося здесь путешественника, привыкшего к тому, что пустошь неприветлива и опасна, встретят на удивление радушно: в баре можно укрыться от непогоды, поесть, развлечься и набраться сил. Те, кто знает о баре Блэкхенда, стараются не рассказывать кому попало о его местонахождении, опасаясь за судьбу этого оазиса, который до сих пор щадили и Гниль, и другие бедствия.

Бар Блэкхенда — это не только приют для отважных странников, но и дом Вольных Всадников. Этот отряд верховых курьеров и наёмников быстро превратился в силу, с которой всем группировкам Зоны приходится считаться.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Бар Блэкхенда разместился в любопытном комплексе сооружений, оставшемся со времён Древних. Он располагается возле большой старинной дороги и таким образом является естественным перевалочным пунктом для тех, кто странствует по Зоне. Касательно того, для чего эти здания предназначались изначально, спорят до сих пор. Большинство хронистов сходится во мнении, что Древние чинили здесь свои ездовые машины.

У подножия поросшего кустарником низкого холма стоят два хорошо сохранившихся здания с плоскими крышами, из окон которых, словно приглашая зайти внутрь, льётся тёплый свет. Тихие напевы, доносящиеся из древнего музыкального проигрывателя, и гомон собравшихся внутри людей иногда перекрывает громкий вой какого-то неизвестного чудовища. От возможных вражеских атак и других опасностей отчасти защищает баррикада из составленных вместе ржавых остовов машин; в ней виднеется несколько проходов, чтобы одиночные путники могли беспрепятственно подойти к главному зданию.

Каждый персонаж, приблизившийся к бару, может пройти проверку наблюдательности. Успех означает, что герой почувствовал на себе чей-то взгляд. Но несмотря ни на это, ни на чудовищный вой, бар Блэкхенда выглядит гостеприимным. Из главного здания тянется чудесный аромат жареной пищи.

ОБСТАНОВКА

После восстания зверомутантов против Смотрителей (см. «МТО: Питомник „Альфа“») медведица Трюффо 21 (она же Дикая Лапа) вместе с группой отважных зверей покинула Райскую Долину в поисках места для нового дома. Трюффо и её последователи хотели построить мирное сообщество, похожее на то, что они видели на фотографиях эпохи Древних. После долгой и труд-

БАР БЛЭКХЕНДА







МАГАЗИН ПОЛЕВИКА

НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЙ ПУНКТ

УБОРНАЯ

ЗАГОН ПЛЕВАК



ной дороги звери добрались до Зоны. Однако первая их встреча с местными обитателями-мутантами обернулась кровопролитием. Трюффо казалось, что её надеждам на мирную жизнь не суждено сбыться.

К счастью, медведица встретила четырёхрукого мутанта Блэкхенда, изгнанного из собственного Ковчега. Блэкхенд многие месяцы бродил по Зоне и учился выживать в одиночку. Мутант пригласил Трюффо и её последователей в своё убежище на старой автозаправке. Вместе они начали строить планы на будущее. Блэкхенд и Трюффо решили организовать в Зоне курьерскую службу. Странствуя от поселения к поселению, посланники заодно собирали бы информацию о Зоне и её обитателях. Блэкхенд и Трюффо хотят воспользоваться собранными сведениями, чтобы объединить разобщённые группировки Зоны.

Поначалу дело шло плохо. Несколько высланных Трюффо курьеров погибли или покалечились, столкнувшись с многочисленными чудовищами и смертоносными природными феноменами Зоны. Но со временем курьеры смогли составить карту относительно безопасных маршрутов. Старик-черепаха по имени Моррисон 31 выдвинул идею приручить каких-нибудь не очень агрессивных существ и использовать в качестве ездовых животных. Сегодня Вольных Всадников знают во многих уголках Зоны, а их штаб-квартира на старой заправке стала местом встречи многих путешественников.

Моррисон 31 разводит плевак, верхом на которых ездят Всадники. Внутри старинного бензовоза оборудован тайный штаб, из которого Трюффо руководит растущей организацией. Медведица записывает в старую тетрадь собранные Всадниками сведения о Зоне. Некоторые Ковчеги и другие поселения устроили у себя так называемые курьерские станции — места, где Вольные Всадники могут передохнуть и сменить плевак. Всадники всё быстрее и увереннее составляют карту Зоны, её опасностей и богатств, и это начинает вызывать недовольный ропот среди некоторых князьков, боссов и главарей. Кое-кто полагает, что Вольные Всадники набрали слишком большую силу, и пришло время отыскать их таинственного предводителя и утихомирить его раз и навсегда...

ЦЕНЫ В БАРЕ БЛЭКХЕНДА

Меню и услуги	Цена (в патронах)	Описание[1]
Мясо бегуна во фритюре	3	Изысканное блюдо для истинного ценителя
Седло свинопотама	2	Нажористая еда для умирающих с голоду путешественников
Жареное яйцо плеваки	1/2	Готовится из неоплодотворённых яиц
Суп из птицы-мусорщика	1/2	Жёсткое, но питательное мясо
Пиявки во фритюре	1	
Варёный грязевик	1	Невкусная, но мясистая рыба
Стакан воды	1/2	
Стакан сока	1	Вкусная вода
Стакан выпивки	1/2	
Бутылка выпивки	4	10 порций
Горячий грог	2	Выпивка + сок
Ночёвка в общей спальне	1 за ночь	
Бунгало	4 за ночь	Помещение для 2–3 человек

ВНУТРЕННЕЕ УСТРОЙСТВО

Вместе Трюффо и Блэкхенд перестроили старую заправку в забегаловку, где собираются Вольные Всадники и другие путешественники по Зоне.

Баррикады. От опасностей Зоны бар прикрывают баррикады из составленных вместе ржавых остовов автомобилей. Они рассчитаны лишь на чудовищ и небольшие группы врагов. В случае полномасштабной атаки Всадники полагаются на своё боевое мастерство и «Медузу» — самодельную пушку.

Наблюдательный пункт. Позади бара есть низкий и поросший кустарником холм. Острые колючки и кислотная трава делают его практически непроходимым — забраться на вершину, скорее всего, сможет только тот, кто знает тайные тропы. Здесь, на возвышенности, постоянно находится Всадник-дозорный с самодельной винтовкой и биноклем (артефакт).

Загон для плевак. Остатки древней эстакады служат крышей для загона, в котором старик-черепаха Моррисон ухаживает за плеваками Вольных Всадников. Моррисон очень неохотно подпускает к животным чужаков.

Бар. Главное строение автозаправки служит теперь баром, а заодно и штаб-квартирой Всадников. У дверей гостей встречает потрёпанный пластмассовый манекен, а вывеска сообщает, что они попали в бар Блэкхенда. Внутри хаотично расставлены несколько металлических и пластиковых столов, в воздухе витает запах готовящейся еды. На стенах висят выставленные напоказ черепа чудовищ из Зоны, а также сломанные арте-

1 Если не сказано обратное, то каждый пункт в меню — это эквивалент одной порции, соответственно, еды, воды или выпивки.

факты и целая коллекция занятного утиля. Под потолком крест-накрест подвешены цветные электрические гирлянды. Последние в сочетании с музыкой, льющейся из старого магнитофона (артефакт), создают атмосферу уюта.

Вдоль одной из стен расположена длинная барная стойка, за которой обычно работает четырёхрукий мутант Блэкхенд. В старинном холодильнике хранятся разнообразные прохладительные напитки, а в столь же старинной фритюрнице готовится угощение, за которое можно заплатить артефактами, ценным утилем или патронами.

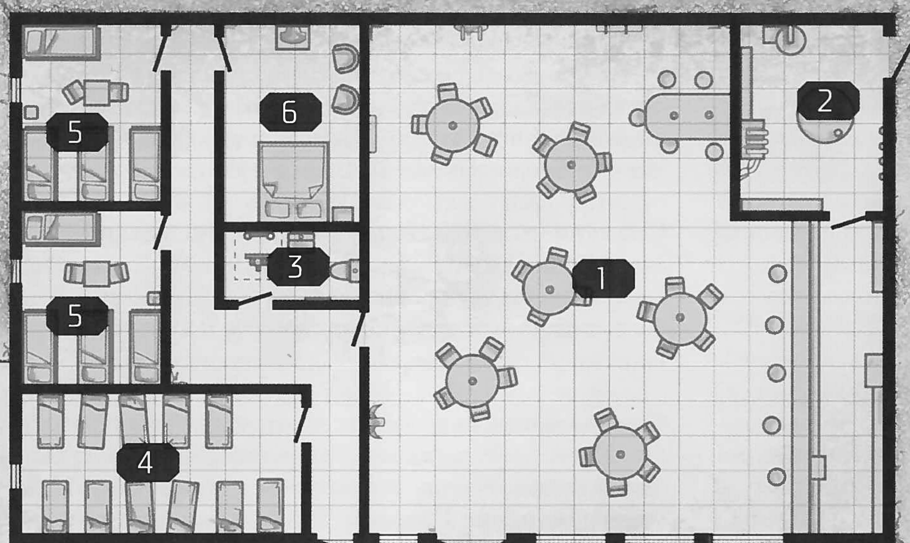
Кухня. Через дверь за барной стойкой можно попасть на кухню. Значительную её часть занимает большое корыто, которое Блэкхенд называет сокомешалкой. С помощью собранных в Зоне трав и других растений он с переменным успехом пытается придать приятный вкус выпивке, которую производит стоящая в углу перегонная установка. Другой угол занят генератором, топливом для которого служит навоз плевак. Помимо этого, на кухне хранятся запасы еды и воды.

Казарма. В дальнем конце здания расположены две комнаты с четырьмя койками в каждой. Обстановка аскетическая: кроме коек, в каждой комнате есть только четыре стула и пластиковая бутыль с чистой водой. Здесь отдыхают Вольные Всадники. Комнаты и койки ни за кем конкретно не закреплены — Всадники занимают любое свободное место.

Спальня для постояльцев. За один патрон путешественника пустят переночевать в общую спальню. В помещении нет совершенно никакой мебели — остаётся лишь отыскать свободное место и постелить себе на полу.

Самодельная пушка. Через дыру в потолке на крышу здания ведёт лестница. Там установлена «Медуза» — самодельная пушка. Это могучее устройство собрал грызун по имени Полевик. Пушка установлена на вращающемся лафете со стальным щитом (класс защиты 6). «Медуза» оснащена отличным прицелом и обладает качеством +2.





БАР БЛЭКХЕНДА — ГЛАВНОЕ ЗДАНИЕ

1. Бар
2. Кухня
3. Лестница к самодельной пушке
4. Спальня для постояльцев
5. Казарма Всадников
6. Комната Блэкхенда

1 x 1 метр

Комната Блэкхенда. Просторная и уютная комната, стены которой увешаны плакатами эпохи Древних. У стены лежит старинный водяной матрас. На комоде стоит телевизор со встроенным видеомагнитофоном и десятком кассет. В те редкие моменты, когда у Блэкхенда выдаётся свободное время, его досуг скрашивают такие ленты, как «Рэмбо», «Внезапный удар» и «Назад в будущее». На столе лежит стопка зачитанных до дыр кулинарных книг и справочников по напиткам, а в ящике стола припрятана пачка сигарет и зажигалка (артефакты).

Бунгало. На улице, перед автоцистерной, припарковано четыре трейлера эпохи Древних. В них ночуют постояльцы, желающие отдохнуть в уединении. Ближайший к главному зданию трейлер с некоторых пор занимает Харк (см. ниже «Обитатели»).

Магазин Полевика. В помещении старой автомойки теперь ведёт дела мышь-полёвка по имени Полевик. Вокруг валяется множество хитрых приборчиков (большинство из которых — бесполезный хлам). Полевик обменивается ими с заглянувшими в бар путешественниками — если повезёт, у него можно достать настоящий, пусть и едва живой, артефакт. Ассортимент включает в себя большую часть предметов из таблицы на стр. 265–266 книги «Мутанты. Точка отсчёта». Кроме того, грызун владеет навыком ремесла и может чинить сломанное снаряжение — за соответствующую плату. В настоящие артефакты Полевик вцепляется обеими лапами. Такие вещи он прячет у себя в логове, в машинном отделении автомойки, за запирающейся на задвижку дверью.

Штаб Трюффо. Через отверстие в задней стенке старого трейлера можно попасть по лестнице в кабинет Трюффо. Сразу за дверью стоит старый диван; с потолка свисает гирлянда, мерцания которой едва-едва хватает, чтобы осветить помещение. Стены увешаны картами различных мест и набросками обитающих в Зоне существ. В дальнем конце помещения стоит большой деревянный письменный стол, заваленный книгами и документами. В маленьком шкафчике хранится несколько наполненных мутной жидкостью бутылок.

Круглое отверстие позади стола — проход в спальню Трюффо. Все стены тщательно обиты и завешаны разноцветными одеялами эпохи Древних. На задней стене висит красивая картина — альпийский пейзаж (артефакт). Здесь же хранится большая стопка комиксов про маленького, но сильного медведя (артефакт).

Старинный бензовоз полностью исправен, и на нём можно без проблем уехать — если есть ключ зажигания. Успешная проверка ремесла позволит завести двигатель и без ключа.

ОБИТАТЕЛИ

Обычно в баре находится 5–10 посетителей и столько же Вольных Всадников. Всадники по очереди дежурят на наблюдательном пункте.

Типичный Вольный Всадник. Всадника может нанять любая группировка в Зоне. Это могут быть мутанты или зверомутанты любого вида. Большинство Всадников владеет специальным навыком разведки или, в некоторых случаях, иными специальными навыками, например навыками охоты или дрессировки. Некоторые Всадники нелюдимы, порой — вплоть до грубости. В толпе они обычно держатся сами по себе.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 5, смекалка 3, эмпатия/инстинкт 2	
Навыки: выносливость 2, драка 1, знание Зоны 2, разведка 4, скрытность 2, стрельба 3	
Способности: одна случайная мутация или два подходящих дара предков	
Достоинства: опытный наездник	
Снаряжение: ездовая плевака, самодельная винтовка (d6 патронов), самодельное копьё	

Трюффо. Оказавшись в Зоне, эта большая медведица изо всех сил старается организовать племена зверомутантов, сбежавших из Райской Долины. В то же время Трюффо крайне заботят мутанты, уже живущие в Зоне. Медведица лелеет надежду, что однажды зверомутанты будут жить без клеток и цепей, в мире и гармонии с потомками Человеков, как мечтал некогда её дядя. Отдавая приказы Вольным Всадникам, Трюффо старается выглядеть как решительный и справедливый лидер, но, оказавшись наедине с собой, медведица разрывается между надеждой и отчаянием. Она всё сильнее тоскует по тёмным лесам и бурным водам Райской Долины. Трюффо редко появляется в баре.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 2, инстинкт 4	
Навыки: доминирование 4, драка 5, знание Зоны 1, оценка противника 4, проворство 3, сила 4, скрытность 2, стрельба 3	
Дары предков: великан, хищник	
Артефакты: карта Зоны, лазерный пистолет	
Снаряжение: ключи от бензовоза, шипованная бита, 8 патронов	

Блэкхенд. Четырёхрукий мутант, который когда-то был дельцом у себя в Ковчеге. После конфликта с одним из боссов Блэкхенда изгнали. Вопреки всему, он сумел выжить в Зоне в одиночку. Сейчас Блэкхенд — успешный предприниматель и партнёр Трюффо. Из-за того, что было в прошлом, Блэкхенд неохотно сближается с людьми, а в трудной ситуации будет думать прежде всего о себе. В душе Блэкхенд жаждет человеческого общения и может иногда водить к себе особых гостей на приватные киносеансы. Если кому-то из героев удастся прорваться через стену, которую мутант выстроил вокруг себя, то он найдёт в его лице верного друга.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 4, эмпатия 5	
Навыки: влияние 4, деловая хватка 4, драка 3, знание Зоны 5, проворство 3, стрельба 1	
Мутации: пожиратель Гнили, четыре руки	
Артефакты: бензопила	

Полевик. Для грызуна, всю жизнь копавшегося в мусоре Райской Долины, Зона обернулась настоящей золотой жилой. В отличие от многих других оказавшихся в Зоне зверомутантов Полевик, открывший рядом с баром Блэкхенда магазин, процветает — больше, чем когда-либо прежде. Теперь, когда в его распоряжении куда больше утиля и куда лучшие инструменты, грызун открыл в себе талант чинить сломанные вещи эпохи Древних. Полевик — жадный и хитрый мерзавец, но Трюффо он предан искренне и беззаветно.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 5, инстинкт 2	
Навыки: наблюдательность 2, понимание 4, проворство 3, ремесло 3, собирательство 3, стрельба 2	
Дары предков: копатель, хищник	
Артефакты: канистра с бензином, обрез, тёмные очки	
Снаряжение: 9 патронов	

Харк. Как хилый мутант сумел в одиночку выжить в Зоне, пока несколько месяцев назад не добрался до бара Блэкхенда? Об этом было много споров — не слишком-то похоже, чтобы этот низкорослый замкнутый тип обладал необходимыми для выживания способностями. Правда заключается в том, что Харк — член тайной организации «Кольцо разумов». Из своего секретного убежища в отеле «Император» Кольцо разумов планирует захватить власть в Зоне и поработить её жителей (подробнее об этом см. «Путеводитель по Зоне № 5. Отель «Император»). Главари организации приказали Харку проникнуть в бар Блэкхенда, чтобы собирать сведения обо всех группировках Зоны.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 5, эмпатия 5	
Навыки: влияние 5, деловая хватка 2, драка 3, знание зоны 3, наблюдательность 3, проворство 4, стрельба 1	
Мутации: биокинез, психокинез, эмокинез	
Артефакты: капсула с ядом (чтобы отравиться, если его припрут к стенке), пузырёк духов	

Змолк. Самый знаменитый Вольный Всадник — это Змолк, внушительного вида олениха. Оседлав огромную плеваку, она пересекла Зону из конца в конец больше раз, чем кто бы то ни было до неё. Ходят слухи, что Змолк приручила плеваку, одолев её голыми рука-



ми. Справа на морде у Змолк есть проплешина — отметина, оставленная кислотным плевком её ездового чудовища.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 5, смекалка 3, инстинкт 2	
Навыки: драка 3, дрессировка 5, знание Зоны 4, наблюдательность 4, охота 4, проворство 3, разведка 5, сила 4, скрытность 4, стрельба 4	
Дары предков: рога	
Мутации: звериный нюх	
Артефакты: карта Зоны	
Снаряжение: ездовая плевака (телосложение 7), самодельный нож, самодельная винтовка (качество +2), 7 патронов	

АРТЕФАКТЫ

В баре Блэкхенда хранится множество артефактов, но, если не считать возможности мирного обмена или (теоретически) кражи, героям будет нелегко их заполучить. Если персонажам игроков действительно повезёт, у Полевика могут оказаться настоящие сокровища. На кухне у Блэкхенда хранятся большие запасы еды и воды — как минимум d66 порций того и другого.

СОБЫТИЯ

Бар Блэкхенда задуман как классическая таверна, где собираются искатели приключений. Здесь можно узнать множество слухов, герои могут взяться за какое-нибудь поручение, которое приведёт их в интересные, незнакомые края. Здесь ведущий может устроить героям встречу с персонажами из других особых секторов Зоны: сектантами из Культа Новой Звезды, мутантами из других Ковчегов, торговцами из Ржавого Замка. Единственные, кого здесь


Gulf



КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ №2: ЦАРИ МУСОРНОЙ ГОРЫ



КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ №3: ОСТРОВ ДОКТОРА ВИТЫ



КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ №4: БЕЛИЧЬИ ВОЙНЫ

не ждут, — это Гончие Ада. Ниже перечислено несколько событий, которые могут произойти в баре Блэкхенда.

- Однажды тёмной ночью герои видят, как Харк выскальзывает из жилища Трюффо. Самой медведицы там в это время нет. Если герои потребуют от Харка ответа, он будет отрицать, что лазал к Трюффо. Если персонажи игроков вздумают ему угрожать, он будет защищаться при помощи мутаций. Если против Харка не будет явных доказательств, Блэкхенд не поверит в его виновность. Харк ни за что не выдаст своих тайных хозяев, и если его зажмут в угол, то мутант проглотит капсулу с ядом.
- В баре появляется наёмный убийца. Кто-то из боссов из другого Ковчега или главарь какой-нибудь другой группировки послал его убрать предводителя Вольных Всадников. Убийца начнёт с того, что разведает обстановку и будет выжидать наилучшего момента. Сумеют ли герои раскрыть его замысел прежде, чем враг нанесёт удар? Возможно, убийца будет вести себя подозрительно или ещё каким-то образом привлечёт их внимание.
- Всадница Змолк отправилась с опасным поручением в какой-либо из особых секторов Зоны и пропала. Все остальные Всадники сами разъехались с поручениями, в баре остались только раненые. Блэкхенд вынужден просить героев о помощи. Они должны узнать, что случилось со Змолк. Если герои сумеют найти пропавшую Всадницу, Блэкхенд будет бесконечно им благодарен.
- Гончие Ада или мутанты из какого-нибудь Ковчега (возможно, того, где живут персонажи игроков) осаждают бар Блэкхенда, надеясь поживиться едой и артефактами. Трюффо выбирается из убежища и твёрдой лапой организует оборону. Герои могут помочь с подготовкой и принять участие в грядущей битве.
- Если герои хорошо себя зарекомендовали в ходе одного или нескольких вышеописанных событий, их пригласят в убежище Трюффо. У медведицы есть для них поручение. Это может быть миссия, в которой героям будет необходимо наладить контакты с другой группировкой (например, Новым Подземьем) или организовать в отдалённом регионе Зоны курьерскую станцию. Если герои благополучно вернутся и выполнят поручение, Трюффо сможет доверить им новые задания, направленные на установление мира в Зоне.

ЦАРИ МУСОРНОЙ ГОРЫ

Где-то в Зоне возвышается гигантская гора старого мусора. Здесь живёт племя предприимчивых Жаб. Куча хлама, в которой полно утиля и артефактов, манит и других переселенцев из Зоны. Возможно, герои прослышали о племени Жаб или их привлекла видимая издалека высокая мусорная гора.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Мусорная гора столь велика, что видна издали. Большую часть сектора занимают огромные кучи выброшенных Древними вещей. По всем окрестностям тянется резкая вонь; в какие-то дни запах старого мусора можно почуять за много километров. Мусорная гора заметно влияет на окружающую среду: вода во всех здешних источниках мутная и переливается неестественными цветами. Растений почти не видно.

Кучи мусора сильно различаются по высоте. По краям они редко превышают несколько метров, но ближе к центру могут доходить до 30 метров в высоту. По некоторым признакам даже сейчас можно определить, что когда-то отходы методично сортировали. На южной стороне свалки в основном встречается мягкий и измельчённый мусор, в то время как на севере валяются кучи металлолома и иных твёрдых отходов. За минувшие века множество различных существ нарыло в мусорной горе нор и туннелей, и теперь она полна пещер и тропинок.

В самом центре, где вонь ощутима почти физически, находится большая впадина, похожая на кратер. Именно этот участок, защищённый со всех сторон высокими мусорными кучами, племя Жаб выбрало под своё обиталище. Жабы поселились в трёх валяющихся прямо на свалке сборных деревянных домах и двух сделанных из мусора хижинах. Вокруг этих пяти строений высятся кучи несортированных отходов, в которых жабы деловито роются в поисках ценных вещей. В свободное время местные жители отдыхают в домах и хижинах или купаются в маленьком мутном грязевом пруду. На берегу стоит старый ржавый бульдозер.

По свалке рыщут и дикие животные. Самые распространённые — крысы, птицы-мусорщики и дикие собаки, которые охотно копаются в отбросах в поисках съестного.

ОБСТАНОВКА

После бегства из питомника «Альфа» группа жаб-мутантов несколько недель бродила по Зоне, пока они не обнаружили мусорную гору — отличное место, чтобы укрыться от ужасных чудовищ и других опасностей. Очень скоро жабы нашли среди отбросов несколько хорошо сохранившихся артефактов и решили остаться

3

ЦАРИ МУСОРНОЙ ГОРЫ



ПТИЦЫ-МУСОРЩИКИ



БУЛЬДОЗЕР



КРЫСЫ



здесь. Спустя какое-то время они познакомились с другими обитателями Зоны, и кое-кто из них заинтересовался обменом. За «полезные ископаемые», добытые в куче мусора, жабы получают еду, воду и другие необходимые вещи. За последние пару месяцев посреди свалки, рядом с домами и хижинами, появился небольшой торговый пост. Внутри и вокруг него персонажи игроков могут повстречаться с представителями множества группировок Зоны.

Время шло, и всё больше людей узнавало о богатствах, которыми можно разжиться на мусорной горе. Сумеют ли герои заполучить свою долю этого вонючего, но ценного пирога, или их обойдут конкуренты?

ОБИТАТЕЛИ

Племя состоит примерно из трёх десятков жаб и одной черепахи (старейшины племени по имени Шкода — см. ниже). Большинство мутантов по-прежнему носит потрёпанные оранжевые комбинезоны времён питомника «Альфа». За время, что племя провело на помойке, все мутанты провоняли мусором. Жабы не особо агрессивны, но всё же все они вооружены чем-нибудь простым вроде самодельного копья, самодельного ножа или мачете. Самые распространённые дары предков — «амфибия» и «прыгун». Почти все жабы — собиратели. Часть мутантов в составе небольших групп занимается раскопками, а остальных чаще всего можно найти в здании торгового поста или где-нибудь в его окрестностях. Жабы всегда предпочитают драке бегство. Они решительно настроены превратить свалку в большой рынок и готовы сотрудничать практически с кем угодно. Как правило, на мусорной горе находится d6 обитателей других поселений Зоны.

Рыга, царь мусорной горы. Большая толстая жаба в залатанном оранжевом комбинезоне. Самый крупный и самый опасный из всех мутантов племени. Рыга любит командовать другими. Также он без ума от газированных напитков и любых других сладостей. Большую часть времени Рыга проводит лёжа на надувном матрасе у пруда. Его очень интересуют любые предметы из мира Древних, и он обожает вертеть вещи в лапах, с жадностью их рассматривая. Рыга считает все находки племени своей личной собственностью, а со всеми остальными обращается как с подданными. Когда волнуется, начинает непроизвольно рыгать.

Ранг: 9
Характеристики: телосложение 4, ловкость 3, смекалка 3, инстинкт 3
Навыки: доминирование 3, драка 2, наблюдательность 3, понимание 3, собирательство 4
Дары предков: амфибия, быстрая реакция, прыгун
Артефакты: граната, зонт, надувной матрас
Снаряжение: праща



СОБИРАТЕЛЬ ИЗ ПЛЕМЕНИ ЖАБ

Хламм, собиратель. Маленькая и тощая жаба в спасательном жилете. Хламм каждый день копается в кучах мусора и полагает, что здесь можно найти ещё очень, очень много ценного. Он не любит Рыгу, но не осмеливается открыто ему возражать. Хламму случалось бродить по Зоне в одиночку. Он заинтересован в бартере и всегда возит с собой в магазинной тележке какие-нибудь артефакты.

Ранг: 5	
Характеристики: телосложение 2, ловкость 5, смекалка 5, инстинкт 3	
Навыки: наблюдательность 3, понимание 4, проворство 4, собирательство 4, стрельба 3	
Дары предков: амфибия, маленький, прыгун	
Артефакты: сигнальный пистолет, один случайный артефакт	
Снаряжение: магазинная тележка, самодельный топор, спасательный жилет со свистком	

Шкода, прорицательница. Маленькая, приземистая, скрюченная черепаха. Шкода часто бродит в одиночестве по мусорной горе и что-то бормочет себе под нос сквозь противогаз. Единственная в племени черепаха и прорицательница считает своим призванием сложное искусство гадания по мусору. Шкода регулярно собирает племя и провозглашает пророчество о том, где в следующий раз обвалится куча хлама. Соплеменники с уважением и трепетом относятся к прорицательнице и её священному пылесосу.

Ранг: 10	
Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 2, инстинкт 2	
Навыки: драка 1, знание природы 2, наблюдательность 1, проворство 2, прорицание 2	
Дары предков: амфибия, природная броня	
Артефакты: противогаз, пылесос	
Снаряжение: мачете	

АРТЕФАКТЫ

В стоящих вокруг торгового поста зданиях спрятано d6 артефактов. Помимо этого, мусорная гора полна ненайденных сокровищ. За один час раскопок герои могут обнаружить один очень хорошо сохранившийся случайный артефакт. На твоё усмотрение среди хлама могут оказаться артефакты из кампании «Дорога в Эдем» (см. «Мутанты. Точка отсчёта»). Если герои за короткое время добудут слишком много артефактов, можешь придумать для них какую-нибудь угрозу.

ЕДА И ВОДА

На мусорной горе питьевая вода в большом дефиците. У племени Жаб есть запасы всего лишь на два дня, разлитые по бутылочкам и хранящиеся в домах и хижинах. Как правило, еды здесь тоже немного: запасов племени хватает только на неделю или около того. Но при необходимости ты можешь решить, что эти запасы увеличатся, когда объёмы торговли возрастут.



СОБЫТИЯ

Со временем на мусорной горе находят всё новые и новые артефакты; растёт и торговый пост. Герои могут оказаться вовлечены в жизнь племени разными способами:

- Герои подходят к мусорной горе и видят собирателя Хламма (см. выше), который что-то выискивает в большой куче отбросов. На него набрасываются семь голодных крыс. Если герои их прогонят, благодарный Хламм подарит спасителям артефакт. Если герои кажутся относительно приличными людьми, Хламм может проводить их к жабьему торговому посту.
- Совершенно случайно герои натыкаются на мусорную впадину, на дне которой лежит множество банок с консервированными продуктами. Чтобы достать их все, героям придётся копать по меньшей мере два дня. Поначалу никто не обращает на раскопки внимания, но через какое-то время жабы присылают 2d6 вооружённых представителей, которые предлагают героям поделиться находкой. Согласятся ли герои? Когда будут извлечены последние банки с консервами, из-под них покажется кузов на удивление хорошо сохранившегося автобуса (ржавого, но ремонтопригодного), погребённого глубоко на дне. Если герои хотят заполучить сломанный автобус, придётся достичь компромисса с Жабами. Есть ли им что предложить мусорному царю Рыге и остальным?
- Провидица Шкода собирает всё племя и объявляет, что северо-восточный склон мусорной горы в будущем обвалится. Но вместо этого, пока Шкода в трансе шепчет заклинания и потрясает в воздухе священным пылесосом, обваливаются горы хлама вокруг торгового поста. D6 жаб и, возможно, один-два героя оказываются погребены под кучей мусора. С другой стороны, на поверхности появляется множество новых, ценных артефактов. Как персонажи игроков поступят в этой ситуации?
- Не так давно племя Жаб заключило торговое соглашение с другой крупной группировкой обитателей Зоны (например, мутантами из Другого Ковчега или Гончими Ада). Представители этой группы начинают всё более интенсивные раскопки и через какое-то время объявляют, что хотят забрать себе всю гигантскую мусорную гору. Рыга умоляет героев о помощи. Вступятся ли они за жадную, но оказавшуюся в отчаянной ситуации жабу?

ОСТРОВ ДОКТОРА ВИТЫ

Не все Смотрители были уничтожены, когда пал питомник «Альфа». Один из роботов уцелел и вместе с двумя бывшими подопытными отправился в Зону — искать новый дом.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Этот остров похож на любой другой остров Зоны — низина, покрытая хвойными лесами, зарослями травы и можжевельником (можешь изменить описание в зависимости от природы вашей Зоны). Из зарослей камыша выдаётся короткий, развалившийся от старости мол. Енот Голонка (см. ниже) постоянно обходит весь остров дозором и уже изучил его как свои пять пальцев — на попытки скрытно высадиться на берег налагается модификатор –2. Голонка выходит ко всем пришельцам и спрашивает, что привело их на остров.

ОБСТАНОВКА

Остров доктора Виты расположен в дальней части архипелага. Он покрыт лесом и кустарником. Если смотреть с моря, он кажется необитаемым. Новые жители острова намеренно поселились посреди леса, чтобы не привлекать лишнего внимания.

Остров стал домом доктора Виты — ветеринарного робота, предназначенного для лечения травм и болезней звероподобных мутантов. Вместе с Витой здесь живут её телохранитель и ассистент — волк-мутант Рейнджер 37 — и дозорный — енот-мутант Голонка 12.

Вита (изначальное обозначение DTR-V1T) была одним из Смотрителей питомника «Альфа». После разрушения комплекса она оказалась одним из немногих уцелевших роботов. Вита и сохранившие ей верность Рейнджер 37 и Голонка 12 сбежали из питомника и отправились в Зону, где доктор намеревалась найти новое призвание и новую жизнь.

Оказавшись на острове, доктор Вита оборудовала лабораторию и клинику, где она лечит зверомутантов — конечно, тех, кто знает, где её найти. Вита применяет самые передовые методы лечения, которые только существуют, но не всегда может помочь пациентам — из-за нехватки оборудования, медикаментов или того и другого. За свои услуги Вита берёт плату лечебными травами и лекарствами, которые можно достать в Зоне, или запчастями для своего изношенного шасси и имеющегося у неё медицинского оборудования.

Из-за проблем с запчастями некоторые детали её механического тела уже не работают: так, в данный момент Вита не может ходить. При необходимости Рей-

ОСТРОВ ДОКТОРА ВИТЫ

ГЕНЕРАТОРНАЯ





КЛИНИКА И ЛАБОРАТОРИЯ



ГАРАЖ

нджер перевозит её на тачке. Учитывая, что робот весит больше 200 килограммов, ей очень повезло, что волк-мутант достаточно силён. Верхняя часть робота функционирует нормально, и одна из важных задач для Виты — добыть необходимые запчасти и восстановить полную подвижность.

Ещё одна проблема — топливо для электрогенератора. Дизельный движок может использовать различное горючее, будь то нефтепродукты или алкоголь, но регулярно добывать в достаточном количестве какое бы то ни было топливо не так просто.

ВНУТРЕННЕЕ УСТРОЙСТВО

Клиника состоит из нескольких сооружений, расположившихся на поляне посреди острова.

Клиника и лаборатория. Вытянутое одноэтажное здание, в котором размещаются врачебные кабинеты и закрытая лаборатория. Здесь доктор Вита проводит эксперименты и разрабатывает новые лекарства. Чтобы в лабораторию не могли проникнуть чужаки, на окнах установлены решётки, а вход преграждают прочные двери.

Генераторная. Для поддержания функционирования доктору Вите необходим надёжный источник электроэнергии. Она решила поселиться на острове, когда обнаружила в старом здании действующий дизель-генератор — слишком громоздкий и тяжёлый, чтобы его можно было унести.

Палаты. В отдельном домике располагаются палаты для проходящих лечение пациентов: три общих и одна индивидуальная.

Склад. Поделён на несколько частей, в каждой из которых хранятся запасы определённого типа: еда, топливо, запчасти и т. п.

Гараж. Это строение предназначено для Голонки и Рейнджера: здесь они могут спокойно повозиться с найденным утилем и артефактами.

Логово Голонки. Домик на дереве, куда может забраться только Голонка.

ОБИТАТЕЛИ

Постоянных жителей острова всего трое: доктор Вита и её помощники.

Доктор Вита — это особая модификация робота-блюстителя (см. «МТО: Питомник „Альфа“»). Для более эффективной работы в её базовую про-

грамму было заложено сострадание к зверомутантам. Робота оснастили человекоподобным шасси с тонкими руками и длинными, гибкими и чувствительными пальцами. У Виты отличное зрение, и она способна видеть тепловое излучение живого организма — это позволяет роботу измерять температуру тела и обнаруживать источник инфекции. Вита говорит женским голосом.

Рейнджер и Голонка были узниками питомника «Альфа», но со временем подружились с роботом-ветеринаром DTR-V1T. Запрограммированная на сопереживание машина полюбила этих зверей и, насколько ей позволяли заложенные алгоритмы, втайне помогала им. Рейнджер и Голонка дали роботу имя — доктор Вита. После разрушения питомника они втроём отправились в Зону, причём Рейнджеру удалось прихватить множество высокотехнологичных медицинских приборов и инструментов.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 1, смекалка 5, эмпатия 5

Навыки: лечение 5

Броня: 3

Оружие: рука со скальпелем (качество +2, урон 2). Помимо использования в драке скальпель даёт преимущество за качество снаряжения +2 при проверках лечения (только для избавления от пунктов урона)

Инъектор: в запястье доктора Виты встроен автоматический инъектор, с помощью которого можно вводить пациенту следующие препараты:

- антидепрессанты;
- психостимуляторы;
- обезболивающие;
- энергетики.

Действие этих лекарств описывается в книге «Мутанты. Точка отсчёта». Запасы медикаментов иссякают, и доктор не применяет их без нужды.

Рейнджер, ассистент. Волк Рейнджер стал плодом экспериментов по созданию мутанта-телохранителя. Он единственный выжил из своего помёта, и его мать умерла от осложнений при родах. Поэтому Вите было поручено заботиться о щенке. В результате между волком и роботом сформировались прочные узы, и Рейнджер принял Виту как своего вожака — странное явление, но они оба видели в лаборатории и более странные вещи. Рейнджер всегда держится возле Виты и спит только в одной комнате с роботом.

Ранг: 4

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 3, инстинкт 2

Навыки: драка 5, оценка противника 3, сила 5

Достоинства: телохранитель

Дары предков: великан, ночной зверь

Снаряжение: бита

Голонка — зверомутант-енот, у которого когда-то были искривлены задние лапы. Вита сумела его вылечить, и Голонка обрёл полную подвижность. Енот очень серьёзно относится к должности главного по безопасности острова. Он встречает у мола всех посетителей, открыто прибывающих на остров. Голонка спрашивает, что их сюда привело, и отводит в хижину-приёмную, где пациенты ждут, пока Вита не пригласит их в клинику.

Голонка установил по всему острову ловушки и импровизированную сигнализацию, и тот, кто пытается ночью тайно высадиться на берег, рискует угодить в капкан или задеть сигнальные колокольчики и банки. Голонка чутко спит, и если ему покажется, что на остров кто-то проник, то он тут же бежит проверять. Голонка знает каждый угол и закоулок острова и отлично умеет прятаться и красться — ночью заметить его практически невозможно. Енот часто устраивается на каком-нибудь дереве в центральной части острова, откуда можно обозревать все окрестности и следить за проходящими мимо судами.

Рост енота — где-то 1,2 метра. Он может хвататься как передними, так и задними лапами. Шерсть у Голонки густая и пушистая, и он редко носит одежду, поскольку не считает это необходимым. Исключение — рабочий пояс, на котором висят инструменты и два кинжала.

Ранг: 4

Характеристики: телосложение 2, ловкость 4, смекалка 4, инстинкт 3

Навыки: наблюдательность 5, проницательность 2, скрытность 3, стрельба 2

Достоинства: зверолов

Дары предков: охотничий инстинкт, шестое чувство

Артефакты: гаечный ключ

Снаряжение: самодельный нож

СОБЫТИЯ

По Зоне разошлись слухи о докторе Вите — и при каждом пересказе их содержание всё сильнее искажается. Некоторые утверждают, что доктор Вита — бессмертный человек, живущий с древних времён, другие говорят, что это робот, а некоторые даже считают, что доктор — пришелец из другого мира. Есть те, кто заявляет, будто доктор лечит фантастическими лекарствами, а другие говорят, что его руки обладают волшебной силой. Все сходятся в одном: доктор наилучшим образом настроен по отношению к зверомутантам. Возможные



события на острове, которые могут затронуть персонажей игроков:

- Герои узнали, что за лечение у доктора Виты нужно платить. Теперь им придётся добыть что-нибудь, что заинтересует робота: запчасти, еду для его спутников и т. п.
- Вита говорит, что в обмен на продолжительное лечение она хочет, чтобы ей принесли детали и выполнили ремонт, который снова позволит ей ходить. Это может стать завязкой для множества приключений в Зоне, в ходе которых героям придётся добывать нужные детали и искать подходящего железячника — а затем ещё и убеждать его приехать на остров.
- Пока герои находятся в клинике и ждут, когда один из персонажей пройдёт курс лечения, на остров нападает банда грабителей, которые прослышали, что здесь хранятся продукты и ценные приборы, и хотят ими поживиться. Нападение происходит ночью, а все грабители обладают мутацией «эхолокатор». Героям предстоит трудная битва, в которой будет масса возможностей для засад и коварных внезапных атак.

БЕЛИЧЬИ ВОЙНЫ

Гигантский лес стал театром военных действий. Белки изо всех сил удерживают позиции на деревьях, а на земле никому нет пощады от псов-охотников. Этот особый сектор Зоны можно разместить в любой лесистой местности.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Персонажи игроков (мутанты или зверомутанты) заходят в поросший лесом сектор Зоны. Они знакомятся или с Гончими (племя мутантов-собак), или с Древолазами (племя мутантов-белок) — и обе группировки отнесутся к ним с подозрением.

Знакомство с Древолазами: если среди героев есть мутанты-собаки, белки нападут на них. Первыми предвестниками атаки будут раздающиеся с окружающих деревьев короткие выкрики, а затем воинственные кличи: Хвосты занимают боевые позиции. К зверомутантам, принадлежащим к иному виду, белки отнесутся с подозрением и будут за ними следить. Если герои — человекоподобные мутанты, белки будут осторожно наблюдать за ними, пока самый любопытный Хвост не выйдет вперёд и не осведомится у героев, что они здесь делают. Древолазы знают, что их бывший Хозяин — Человек, но легенды учат, что не всем Человекам можно доверять.

В конце концов пришельцев отведут к огромному дереву, в дупле которого живёт Старый Хвост — не такая уж на самом деле старая белка, которая только-только приняла на себя роль вожака племени. Она склоняется к тому, чтобы заключить с чужаками союз, зная, что Древолазам нужна помощь в борьбе с Гончими и Порчей.

Знакомство с Гончими: мутантов-собак радушно встретят (пусть и не без долгого обнюхивания и ворчания), в то время как на зверомутантов других видов гончие набросятся (или по крайней мере будут смотреть на них с подозрением). Если герои — человекоподобные мутанты, гончие преградят им путь и потребуют сказать, что им здесь нужно. Гончим тоже известно, что не всем Человекам можно доверять.

Вне зависимости от того, захватят ли героев в плен или прикажут следовать за гончими для разговора с вожаком, в итоге они окажутся в огромном кольце свирепых псов. С героями говорит сам верховный хозяин стаи Вульф. Он хочет, чтобы герои поведали Гончим о внешнем мире — но если «гости» покажут себя с дурной стороны, гончих ждёт сытный обед!

ОБСТАНОВКА

Всю жизнь, сколько они себя помнят, великий лес был ареной битвы Древолазов и Гончих. Собаки расселились вдоль и вширь вокруг развалин старой лесной станции, где когда-то жили первые Гончие и их Хозяин. Древолазы (в действительности плоды экспериментов того же Хозяина) живут порознь по всему лесу.

На племя Гончих испокон веков возложена миссия: в прежние, великие времена, когда они служили Хозяину, он дал собакам последнее поручение — найти Ящик, в котором содержатся все ответы. И с тех пор молодые гончие-разведчики каждый день отправляются в полный опасностей лес, где Хозяин спрятал Ящик: они пытаются отыскать след и доказать, что достойны носить один из древних ошейников, оставшихся в наследство от первых хозяев стаи.

Иногда разведчикам удаётся что-то учуять, и к этому месту отправляется боевой отряд во главе с самыми опытными и могучими хозяевами стаи. Много собачьей крови пролилось за годы поисков, и всё же Гончие не имеют права сдаться: такова была последняя воля Хозяина.

Древолазы тоже что-то разыскивают. Рискуя всем на свете, они прыгают с ветки на ветку и перебегают от дерева к дереву. Древолазы ищут знак — несколько скрещенных веток, которыми отмечено место погребения Великого Хвоста — одной из первых древолазов. Легенда гласит, что там спрятан Ключ от нового мира, но родится и умрёт ещё тысяча Хвостов, прежде чем Древолазы будут готовы, и ключ появится из-под земли. Когда белки спускаются с деревьев, чтобы спрятать свои драгоценные орехи, они принюхиваются и принимаются копать землю в надежде учуять запах Великого Хвоста, которая покоится где-то здесь. Увы, чаще всего белок прогоняют гончие.

Недавно на Древолазов обрушилась беда, и она растёт и ширится. Лес медленно умирает под натиском ужасной Порчи. Говорят, что на востоке сектора из-под земли вышла река, в которой течёт не вода, но само зло. Оно постепенно отравляет лес, и некоторые уверены, что даже растущие вблизи Порчи орехи превращаются в яд. Многие Хвосты пытались приблизиться к Порче, чтобы как следует её рассмотреть, — и погибли.

Гончие слепы и не видят надвигающейся опасности. Им ещё предстоит почуять в воздухе великого леса странный, дурной запах. Это лишь вопрос времени — однажды Порча поглотит и весь лес, и Гончих, и Древолазов.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Лесная станция «Индиго Ред-73» (сокращённо ИР-73) была одной из множества секретных исследовательских станций Союза «Элизиум» (см. «МТО: Питом-

ник „Альфа“»), на которых под прикрытием изысканий в области энергетики велась разработка нового оружия. Все станции проекта «Индиго Ред» занимались экспериментами над животными: особей двух разных видов заставляли сражаться друг с другом, чтобы таким образом вывести мутантов, пригодных для участия в войне. Руководство программой осуществлялось удалённо, из центра генетических исследований «Дельта». И всё шло по плану до тех пор, пока не вмешался человеческий фактор. Учёный со станции «Индиго Ред-73», известный и Древолазам, и Гончим как Хозяин, утаил полученные результаты и отказался доводить эксперимент до конца. Вопреки распоряжению из центра, он не стал отправлять своих подопечных в «Дельту», где их должны были изучить и препарировать. Хозяин понимал, что «Элизиум» этого так не оставит, но надеялся, что сможет научить подопечных жить в мире между собой. Общими усилиями они сумели бы победить агентов «Элизиума» и обрести лучшую жизнь, чем та, что была у них в качестве подопытных животных.

Хозяин намеревался обратить против «Элизиума» его же оружие. С помощью специального передатчика он проник в телекоммуникационную систему центра «Дельта» и взломал механизм самоуничтожения комплекса. Стоило учёному направить вместе с ежедневным отчётом код активации, исследовательский центр «Дельта» взлетел бы на воздух вместе со всеми накопленными результатами.

Поскольку подопытные зверомутанты из ИР-73 так и не прибыли, в центре приняли решение действовать — гораздо раньше, чем рассчитывал Хозяин. Он возвращался из леса, где спрятал передатчик, и столкнулся с вооружённым агентом «Элизиума», который был послан завершить эксперимент. Хозяин попытался спастись бегством. В последний момент он успел передать воспитаннице-белке Ключ — маленькое, похожее на орех магнитное устройство для активации передатчика. Бросив на Хозяина последний взгляд, белка соскочила с его плеча и забралась на дерево.

Убийца добрался до Хозяина и несколько раз выстрелил в него, но тут его самого повалили наземь гончие. Умирая, Хозяин из последних сил прошептал последний приказ: Гончие должны были отыскать Ящик. Теперь спасение его подопечных зависело только от них самих.

А в планы руководства центра «Дельта» вмешалась Война анклавов. Материнский анклав «Элизиума» был уничтожен другим Союзом Титанов, однако учёные продолжали работу. Решив, что с ИР-73 ничего уже не поделать, они привели в действие аварийный механизм для уничтожения подопытных мутантов — подземный бак с токсическими агентами с системой дистанционного запуска, который должен был уничтожить всё живое в радиусе пары километров.

Как оказалось, в системе произошёл сбой: вместо того чтобы подвергнуть всю территорию немедленному заражению, бак извергал токсины постепенно. То, что зверомутанты прозвали Порчей, — это воздействие яда, медленно проникающего в воду, губящего и растения, и животных. Если выброс токсинов не остановить, рано или поздно Порча убьёт всё живое в секторе.



ЗАПАДНЯ!

В лесу неосторожных путешественников подстерегает множество опасностей. Среди них:

- **Силки и капканы.** Ловушки, устроенные гончими на лесных тропинках. Обычно они предназначаются для того, чтобы поймать спасающуюся бегством белку. Чтобы вовремя заметить ловушку, необходимо пройти проверку наблюдательности. Провал означает, что жертва угодила в силки; чтобы выбраться, необходимо пройти проверку силы с модификатором –2.
- **Белколовки.** Гончие оставляют у западни кучку орехов в качестве приманки. Древолазы знают об этом и не трогают эти орехи, если только не умирают с голоду. Эти ловушки подчиняются тем же правилам, что и описанные выше силки.
- **Шипастые ветки.** Древолазы используют в качестве ловушек подпружиненные нижние ветки деревьев с острыми шипами и сучьями. Ловушка срабатывает, когда гончая идёт вдоль тропинки. Чтобы вовремя заметить ловушку, необходимо пройти проверку наблюдательности. В случае провала жертва подвергается атаке: необходимо бросить 8 основных кубиков, и каждый полученный ☢ означает 1 пункт урона.
- **Ветки-капканы.** Гончие порой залезают на крупные деревья, а Древолазы могут превратить несколько согнутых веток в коварную ловушку: распрямившись, они зажимают жертву, словно капкан. Эти ловушки подчиняются тем же правилам, что и описанные выше силки.



ВНУТРЕННЕЕ УСТРОЙСТВО

Этот сектор Зоны целиком покрыт густым лесом. Если не считать участка, отравленного Порчей, очагов заражения Гнилью в секторе нет.

Станция: это просторное и добротное бревенчатое здание знавало и лучшие дни. Окна разбиты, двери

уже давно превратились в щепки. Всё, что было внутри, либо сгнило, либо было разграблено гончими, но прочные деревянные стены и крыша до сих пор стоят крепко. На опустевшей станции ночуют старшие гончие, в то время как остальные собаки живут в развалинах гаража, деревянных хижинах и шалашах.

Потайные помещения: Гончие так и не нашли замаскированный люк, ведущий в подземные помещения, — но любознательные белки могут в этом преуспеть, разглядев сверху его очертания. Но пока что никто из Древолазов сюда не добрался, и существование люка остаётся тайной.

Под землёй располагается лаборатория и центр связи. Из последнего Хозяин ежедневно отправлял отчёты в исследовательский комплекс «Дельта». Телекоммуникационное устройство состоит из дисплея, корпуса — герметичного ящика с толстыми и гладкими металлическими стенками, а также большого кабеля с разъёмом, который можно к чему-нибудь подключить. Какого-то явного устройства для ввода не видно — для передачи информации кабель от устройства подсоединяли к одному из лабораторных сканеров.

Каждый день в 6 часов вечера на консоли начинает мигать огонёк: канал открыт и ожидает передачи данных. Центр «Дельта» принимает только сообщения, отправленные ровно в 6 часов вечера; связаться с ним в другое время невозможно. Подсказкой героям может послужить лежащий рядом с компьютером журнал связи, в котором побледневшими от времени чернилами записаны от руки даты и часы сеансов — всегда в 6 вечера.

Если через кабель подсоединить к устройству спрятанный Хозяином передатчик («Ящик»), на боку которого явно виден подходящий разъём, и включить его, пока мигает огонёк, прибор внедрится в телекоммуникационную систему центра «Дельта». После этого сработают взрывные устройства, заложенные в глубине комплекса.

Машина Хозяина: грузовик-внедорожник, который теперь ржавой кучей металла торчит посреди поляны возле станции. Хозяин стаи Вульф поднимается на него как на трибуну, чтобы говорить с Гончими. Машина заперта; что находится внутри, не разглядеть — слишком темно. Толстые бронированные стёкла выдержали проверку временем, а гончим никогда не приходило в голову выбить их. Если бы кто-то всё же это сделал, то обнаружил бы самозарядный пистолет (артефакт) с тремя патронами в магазине (в бардачке лежит коробочка с ещё восемью патронами) и вложенную в пластиковый конверт карту леса, на которой ромбом отмечено место на одной из полян, где Хозяин закопал Ящик.

БЕЛИЧЬИ ВОЙНЫ


СТАНЦИЯ




МАШИНА ХОЗЯИНА

КЛЮЧ

ЯЩИК

0 100 метров



ПОТАЙНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ



Порча: по долине неторопливо течёт грязная разноцветная ядовитая река, превращая всё на сотни метров вокруг в высохшую мёртвую пустошь. У растений и деревьев, растущих в заражённой зоне, начинают белеть листья и кора. Чем дальше заходишь, тем явственнее эта белизна — пока, наконец, тебя не окружают лишь засохшие растения и умирающие деревья.

Поражённая Порчей территория — это очаг Гнили с уровнем 2 (один пункт Гнили в час). Вокруг, словно безмолвное предупреждение, лежат скелеты лесных созданий, погибших от Порчи. В самой же ядовитой реке уровень Гнили равен 3 (один пункт Гнили в минуту). Где-то на дне реки спрятан бак с токсинами, но героям никак до него не добраться — чтобы остановить ядовитый поток, им понадобятся Ящик и Ключ.

Ящик: устройство упаковано в герметичный пластиковый пакет и закопано в грунт на глубине где-то 30 сантиметров. Сверху это место густо поросло травой и кустами. Когда-то здесь дрессировали гончих. По кустам валяется несколько пластмассовых игрушечных пистолетов — как раз подходящих по размеру мутантам-собакам, неоткрытый пакет собачьих лакомств «Жуй-жуй» и несколько плоских металлических фигурок в виде силуэтов белок.

Ключ: здесь, если поднять голову, можно увидеть кусочек неба, окаймлённый скрещенными ветками, образующими ромб. В полдень через них на поляну струится свет, отчего это место выглядит поистине волшебным. Здесь Хозяин дрессировал белок, и здесь Великий Хвост закопала своё сокровище — как раз там, куда в тот судьбоносный день падали солнечные лучи.

ОБИТАТЕЛИ

Древолазы — сообщество индивидуалистов. Множество отдельных особей — Хвостов — живёт поодиночке среди зелёных ветвей, постоянно настороже. При необходимости они могут сотрудничать, а когда ударяют зимние холода, белки, пусть и неохотно, селят-

ся в построенном из прутьев и листьев гнезде вместе с кем-нибудь из собратьев. Но большую часть времени они избегают друг друга, объединяясь только для борьбы с пришельцами-гончими. При первых признаках появления врага старшие Хвосты коротко рявкают, а затем издают тревожный клич, который подхватывают остальные. Тем временем молодые и агрессивные белки бросаются в схватку с извечными врагами.

Полагаются ли Древолазы в бою на зубы и когти или вооружаются своими жуткими пружинными арбалетами, стреляющими острыми шипами, они — более чем достойный противник для Гончих. Если собакам удаётся застичь белку на земле, их сила и свирепость возьмут верх, и гончие способны взбираться на деревья. Однако наверху, среди ветвей, властвуют Древолазы, и многие безрассудные гончие сорвались и упали на землю, утыканные метательными шипами.

Типичная гончая

Ранг: 3
Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 2, инстинкт 3
Навыки: драка 3, скрытность 2
Дары предков: охотничий инстинкт
Снаряжение: нож или дубинка

Хозяин стаи Вульф. Нынешний верховный хозяин стаи твёрдо намерен ещё при своей жизни истребить всех Древолазов. Он разработал план (отнюдь не блестящий): заманить белок к большой куче орехов и окружить их. Беда в том, что нужное количество орехов не получается накопить: нетерпеливые молодые гончие их подъедают. Возможно, настало время отчаянных мер.

Ранг: 8
Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 2, инстинкт 4
Навыки: доминирование 3, драка 3, проницательность 2, скрытность 4, стрельба 3
Дары предков: охотничий инстинкт, хищник
Снаряжение: шипованная бита, праща

Типичный древолаз

Ранг: 3
Характеристики: телосложение 2, ловкость 5, смекалка 3, инстинкт 3
Навыки: проворство 3, скрытность 2, стрельба 1
Дары предков: хвост, цепкие пальцы
Снаряжение: арбалет древолазов

Старый Хвост. Память о Великом Хвосте живёт вечно, и никто не примерит на себя её титул. На смену ей пришли белки, которых называют Старыми Хвостами. Они наставляют молодёжь, подают пример и передают новому поколению легенду беличьего племени. Совсем недавно титул Старого Хвоста получила белка по имени Багряник. Её предшественник попал в силок и погиб от лап гончих.

Ранг: 9
Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 4, инстинкт 5
Навыки: лечение 2, проворство 2, проницательность 5, прорицание 3
Дары предков: маленький, цепкие пальцы, шестое чувство

АРБАЛЕТЫ ДРЕВОЛАЗОВ

Созданный лесными оружейниками арбалет — это небольшое устройство, которое белка удерживает двумя лапами. Обычный мутант справится с арбалетом одной рукой. Знание о том, как изготавливать арбалеты, передаётся среди белок из поколения в поколение. Как правило, арбалет заряжается связкой из 10–20 острых шипов. Они обладают качеством снаряжения +2, наносят урон 1 и способны стрелять на среднюю дистанцию. Чтобы зарядить арбалет, нужно предпринять манёвр. Хвосты с лёгкостью отыщут в любом лесу достаточно шипов, а вот обычным мутантам это будет сделать нелегко.

СОБЫТИЯ

Каждая из сторон попросит пришельцев помочь в борьбе с врагами — победить их в бою или заманить в ловушку. Вождям обоих племён кажется, что появление чужаков — это переломный момент, которого они так ждали, шанс закончить войну. Постарайся устроить так, чтобы герои выслушали историю и Гончих, и Древолазов. Их прежний Хозяин растил своих питомцев не для войны, а для мирного сосуществования. С тех пор сменялись поколения, возобладали древние инстинкты, но если Гончие и Древолазы смогут научиться помогать друг другу, то смогут спасти лес и уничтожить центр «Дельта». Когда взрыв разрушит комплекс, отравляющие сектор токсины перестанут течь.

Каждому из племён известна лишь их собственная часть истории. Гончие знают, что их Хозяин спрятал в лесу что-то важное: легенда повествует о священных местах, где он когда-то обучал первых хозяев стаи. Гончие понемногу находят такие места и роют землю в поисках Ящика или каких-либо подсказок, но пока безуспешно.

Древолазы знают, что Великий Хвост унесла с собой Ключ, который дарует их миру новую жизнь. Старый

Хвост полагает, что Ключ спасёт лес от Порчи. Так оно на самом деле и есть, поскольку Ключ необходим, чтобы источник токсинов перестал их испускать.

Если Гончие и Древолазы объединятся, то скоро отыщут и Ключ, и Ящик. Древолазам прекрасно видны странные узоры на земле. Глядя с деревьев сверху вниз, они могли бы быстро обнаружить место, где спрятан Ящик (особенно если не отвлекаться на стычки с гончими, которые обыскивают те места, где Хозяин их когда-то дрессировал). Гончие могут помочь древолазам обнаружить запах Великого Хвоста — а если бы на земле древолазам не грозила гибель в зубах гончих, им, возможно, удалось бы обнаружить то особое сплетение веток, которое можно разглядеть только снизу.

Когда оба артефакта будут наконец найдены, героям потребуется отыскать подземный центр связи.

ЭПИЛОГ

Если героям удастся активировать устройство, то любой, кто заберётся повыше на дерево, увидит, как далеко на горизонте появляется облако дыма вперемежку с загадочными фиолетовыми всполохами. Исследовательский центр «Дельта» стёрт с лица земли, и из спрятанного в лесу бака перестанут извергаться токсины, вызывавшие Порчу. Понадобится какое-то время на восстановление местной растительности, ведь рано или поздно река очистится от ядовитой смеси.

ЯЩИК И КЛЮЧ

Ящик — это механизм, активирующий систему самоуничтожения комплекса «Дельта». Чтобы разблокировать его, необходим Ключ. На стенках Ящика нарисованы косые чёрные и жёлтые полоски, а в корпусе есть углубление для простейшего магнитного ключа — того самого маленького устройства, напоминающего по форме орех. Когда герои вставят Ключ в углубление, раздастся щелчок и откроется крышка, под которой пряталась красная кнопка.



МАТЕРИАЛ ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

*Она не слышала ничего, кроме стука собственного сердца.
В воздухе разило порохом и кровью. Она прижала тяжёлый приклад к плечу
и вновь взяла на прицел участок перед развалинами у подножия холма.
Там, среди ржавых обломков машин, лежало три тела. Враги. Неосторожные враги.
Мёртвые враги. Но живых оставалось гораздо больше. Она знала, что долго ждать не
придётся. И, словно по команде, они вновь ринулись сквозь смог. Они ревели.
Они бежали прямо к её окопу. Розовокожие. Лишённые шерсти.
Омерзительные. Солдат 317 открыла огонь и заревела в ответ:
— Смерть мясоедам!*

Этот «Путеводитель по Зоне» — официальное дополнение для удостоенной многих наград ролевой игры «Мутанты. Точка отсчёта». В него входят пять секторов, в которых героев ждут захватывающие приключения:

- **Кроличье царство Подземье.** Крепость фанатичных и воинственных кроликов-мутантов, сооружённая ими после побега из питомника «Альфа».
- **Бар Блэкхенда.** Штаб-квартира знаменитых Вольных Всадников и убежище их таинственного предводителя.
- **Цари мусорной горы.** Племя жаб-мутантов, новым домом которых стала огромная древняя свалка. Многие обитатели Зоны слетаются сюда, надеясь раскопать среди хлама сокровища.
- **Остров доктора Виты.** Здесь поселилась загадочная машина, пережившая падение питомника «Альфа». Кто она — друг или враг?
- **Беличьи войны.** История о Гончих и Древолазах, сошедшихся в бесконечной схватке. Сумеют ли персонажи игроков разорвать порочный круг насилия и спасти лес от гибели?


ISBN: 978-5-6042704-0-0
9 785604 270400

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.
Mutant: Year Zero™ © Game Ark Limited, 2016. All rights reserved.
Текст и иллюстрации © Game Ark Limited, 2016. Перевод © ООО «Студия 101», 2019.
Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.







